Katherine Tannerhill, poltergeist intégriste

Katherine Tannerhill ne pouvait pas avoir d'enfant. Lorsque son mari adopta Luther, le fils qu'il avait eu avec sa maîtresse, elle fut furieuse. Elle reporta alors sa rancœur sur l'enfant et, convaincu que celui-ci était souillé par le Mal, décida de le purifier, c'est-à-dire l'enfermer dans la cave durant plusieurs jours, l'affamer, prier pour lui et le fouetter.

L'intégrisme de Katherine, sa colère contenue, son impossibilité de porter ses propres enfants et sa ferveur religieuse eurent raison de sa santé mentale. Elle mourut d'hypothermie alors qu'elle priait, un dimanche soir au beau milieu de l'hiver.

Katherine Tannerhill est fanatiquement chrétienne et croit être un esprit gardien dont le devoir est d'empêcher que Luther, le Rejeton de Satan, n'infecte qui que ce soit. Elle cherche également à purifier tous ceux qu'il a souillés (quitte à devoir les tuer).

Katherine a trois manifestations. La première est un froid intense et surnaturel. La deuxième est la forme fantomatique d'une femme en costume du XVIIe siècle. Sa dernière forme est celle d'une femme hideuse, les traits déformés par la fureur et dont émane une haine violente. Elle ne prendra la dernière forme que si les investigateurs tentent de la bannir.

Caractéristiques

INT	65
POU	90

Compétences :
Possession. Katherine peut prendre possession d'un être vivant si sa victime rate un test opposé de POU. La possession démarre par une modification comportementale de la victime et se termine par sa domination complète.

Perte de santé mentale :
- 0/1 SAN en présence du froid surnaturel ;
- 0/1D4 SAN pour la vision de sa forme normale ;
- 0/1D8 SAN pour la vision de sa forme hideuse.

Luther Lee,
poltergeist innocent

Luther est le fils de Marion Lee, une couturière de petite vertu, et de Quinten Tannerhill, un riche marchand. Lorsque sa mère fut pendue pour sorcellerie, Luther fut récupéré par le couple Tannerhill. « Purifié » par Katherine Tannerhill, il passa sa courte vie séquestré dans la cave, affamé. Lorsqu'il mourut, battu à mort par Katherine, son corps fut enterré dans la cave de la demeure.

La mort injuste de Luther explique aisément que son esprit ne trouva pas le repos et qu'il revint hanter la maison. Il n'était pas malfaisant, mais il avait été durablement marqué par sa triste vie et sa mort douloureuse. Il s'acharna alors sur Katherine, ne se rendait visible que pour elle et exerçait quelques menus pouvoirs d'esprit frappeur.

Luther veut uniquement qu'on le laisse en paix. Il utilisera ses capacités de poltergeist pour défendre ceux auxquels Katherine (ou quelqu'un qu'elle possède) essaye de faire du mal. Luther ne se manifeste pas souvent aux yeux des vivants, mais s'il le fait, il apparaît sous la forme d'un garçon de 12 ans maigre, presque nu et couvert d'ecchymoses.

Caractéristiques :

INT	65
POU	85

Compétences :
Télékinésie. Luther peut déplacer de petits objets avec une réussite ordinaire en POU. Ces objets ont 40 % de chance de toucher, mais même si les dommages dépendent de l'objet utilisé, ils ne dépassent pas 1D6.

Perte de santé mentale :
- 0/1D4 SAN ;
- 0/1 SAN pour l'ouverture du diable à ressort (ou d'autres actions inoffensives) ;
- 0/1D3 SAN pour les attaques télékinétiques (même comme simple témoin).

L'Appel de Cthulhu 7e édition - Éditions Sans-Détour - Illustration Jahwa Rero

Jenny Carrington,
esprit d'enfant

En 1892, David et Agnes Carrington se portèrent acquéreurs de la demeure Tannerhill, la rénovèrent et y emménagèrent avec leur fille Jenny et leur nouveau-né Robert. La dépression postnatale d'Agnes, et la jalousie de Jenny vis-à-vis de sa mère et du bébé au profit duquel elle se sentait « abandonnée » entrèrent en résonance avec les présences psychiques de la maison, et ramenèrent les fantômes en activité.

Katherine Tannerhill considéra immédiatement Jenny comme une enfant ayant fait un pacte avec le Diable. Elle influença graduellement sa mère afin qu'elle « purifie » Jenny, la punissant pour de petites fautes, et devenant de plus en plus sévère au fur et à mesure que le contrôle de Katherine sur son esprit s'affermissait. En fin de compte, Katherine prit le contrôle total d'Agnes et commença à fouetter Jenny tous les jours et à l'enfermer régulièrement dans la cave.

Luther vit quant à lui en Jenny une amie en détresse et l'aida comme il le put. Mais après plusieurs mois de mauvais traitements, Jenny décida qu'il serait préférable de rejoindre son ami plutôt que de vivre avec une mère qui la haïssait, et se taillada les veines avec un clou. Elle fut retrouvée morte le lendemain, et son esprit rejoignit les autres fantômes de la demeure Tannerhill.

Jenny n'a pas de compétences particulières. Elle préfère émettre des bruits et ne pas se manifester en personne. Néanmoins, si elle le fait, elle apparaît sous la forme d'une fillette de six ans incorporelle en robe de l'époque victorienne.

Caractéristiques :

INT	50
POU	60

L'Appel de Cthulhu 7e édition - Éditions Sans-Détour - Illustration Jahwa Rero



Les shans de Black Hills, insectes de Shaggaï

En 1742, un groupe de shans visita la Terre. À cause d'interférences atmosphériques, leur vaisseau temple s'écrasa dans les Black Hills. La plupart des shans moururent dans le désastre. Le réacteur atomique du temple cessa de fonctionner et, sans énergie, aucun outil ou machine shan ne pouvait fonctionner.

Au fil des siècles, les survivants dirigèrent leurs efforts à trouver un moyen de s'échapper de notre planète. Leur plus grand problème était la réparation du réacteur : le feu nucléaire devait être ranimé. Les sous-sols des Black Hills, riches en uranium, auraient pu leur servir à obtenir du combustible, mais en l'absence de serviteurs et d'outils fonctionnels assez développés, ils ne purent pas exploiter le minerai.

Les shans ont évité tout contact avec le monde extérieur, jusqu'à l'arrivée de la NWI et leurs activités minières.

Combat

- **Attaques par round :** 1
- **Options de combat rapproché :** un shan compte sur son neurofouet ou sa capacité à parasiter un hôte. Il n'a aucune compétence en combat rapproché.
- **Neurofouet :** 50 % (25/10), spécial. Le neurofouet projette une ligne de lumière pâle et vrombissante. Une cible frappée par cette lumière doit effectuer un test opposé de POU. Si le shan l'emporte, la cible est percluse de douleurs, au point de se rouler au sol sans rien pouvoir faire jusqu'à ce que l'arme soit éteinte. Si l'attaque échoue, la cible est tout de même affectée pendant un nombre d'heures égal à 24 moins un cinquième de sa CON. Pendant cette période, elle peut agir, mais avec un dé malus sur ses tests. L'attaque peut être renouvelée chaque round, et les malus se cumulent.
- **Parasiter** 60 % (30/1)
  Cela représente les chances du shan de voler jusque dans le crâne d'un humain et de s'y installer. Aucun dégât, mais l'insecte prend progressivement le contrôle mental de sa victime.
- **Esquive** 80 % (40/16)

Carac.	
FOR	5 / 10 / 10 / 15 / 15
DEX	160 / 175 / 160 / 160 / 160
POU	75 / 110 / 70 / 80 / 135
CON	5 / 5 / 10 / 15 / 15
TAI	5 /5 / 5 /5 / 5
INT	65 70 / 80 / 70 / 105

Points de vie : 1 / 1 / 1 / 2 / 2 / 2
Impact : -2
Carrure : -2
Points de magie : 5 / 22 / 14 / 16 / 27
Mouvement : 4/20 (en volant)
Santé mentale : 0

Perte de santé mentale : Voir les shans peut faire perdre 0/1D6 SAN.

Sortilèges :
Le shan n°5 connaît les sortilèges suivants : *Flûtes de l'obscurité, Flûtes de la folie* (aucune flûte nécessaire, fredonner suffit), *Instiller la peur, Contrôle mental, Oubli miséricordieux, Domination de l'esprit, Hypnose, Appeler/Congédier Azathoth, Douleurs, Envoyer des Rêves.*



Les salamandres de feu du Dr Lewis

Les salamandres de feu ont une peau de couleur jaune et noire, et d'aspect huileux. Elles se déplacent lentement et peuvent éventuellement régénérer des parties perdues ou blessées de leurs corps. Ces reptiles ont subi des mutations et sont devenus géants après avoir été traités par le sérum du Dr Lewis. Ce sérum de mutation génétique, basé sur son propre sang, stimule les cellules en les faisant muter vers des caractéristiques plus reptiliennes.

Le Dr Lewis utilise à présent ces créatures pour garder son laboratoire. L'une d'elles a échappé une fois à sa vigilance et a dévoré un chat avant qu'il ne réussisse à la récupérer. Le Scoop offre une récompense de 10 £ pour toute photographie de la « salamandre géante de Stepney ».

Malgré leur nom et les diverses légendes de l'Antiquité, les salamandres de feu n'ont aucune affinité avec le feu.

Combat

- **Attaques par round :** 1
- **Options de combat rapproché :** Elles tenteront de mordre leur adversaire pour leur inoculer un poison de type Fort qui provoque des nausées et de la fièvre.
- **Combat rapproché** 75 % (37/15) *Morsure 1D6 points de dégâts + poison.*
- **Esquive** 30 % (15/6)

Caractéristiques

FOR	50
DEX	60
POU	35
CON	70
APP	0
ÉDU	0
TAI	40
INT	10

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 7

Perte de santé mentale : Voir une salamandre géante peut faire perdre 0/1 SAN.



Anguilles noires de Celaeno

Les anguilles noires protègent la grande bibliothèque de Celeano. Il est possible de les repérer à leur bruit caractéristique, proche de celui que feraient de nombreux serpents qui onduleraient simultanément. Peu après, des cris triomphaux retentissent, suivis de sons dégoûtants de viande déchiquetée et lacérée.

Celui qui ose jeter un œil dans la salle aperçoit des créatures noires, semblables à des anguilles qui sortent du lac pour une raison inexpliquée et se dirigent droit vers la bibliothèque. Des milliers et des milliers de créatures recouvrent le sol, tel un tapis noir.

Il est à présent impossible d'entrer dans la grande salle pendant les 1D6 prochaines heures. Celui qui souhaite tout de même quitter la bibliothèque doit traverser la marée de créatures à hauteur des genoux et dont 1D10 attaquent à chaque round pour se repaître de ses points de magie.

Combat

- **Attaques par round :** 1
- **Options de combat rapproché :** Les anguilles noires de Celaeno mordent leurs victimes. Si elles y parviennent et que la victime échoue à un test opposé contre le POU de l'anguille, cette dernière perd 1D6 points de magie.
- **Esquive** 18 %

Caractéristiques

FOR	15
CON	60
TAI	10
INT	5
POU	60
DEX	35

Points de vie : 7
Impact : -2
Carrure : -2
Mouvement : 6
Points de Magie : 12

Protection : 3 points de peau glissante.

Perte de santé mentale :
Entendre le bruit des anguilles noires de Celaeno peut faire perdre 0/1D3 SAN.
Voir une anguille noire de Celaeno peut faire perdre 0/1D3 SAN.





Serviteur de Ghat

Le serviteur de Ghat ne porte qu'une sorte de pagne. De nombreuses cicatrices recouvrent son torse, ses bras et ses jambes, mais leur apparence laisse suspecter une origine chirurgicale. Un examen plus attentif révèle que ce serviteur ne peut pas être humain ; ses membres présentent trop d'articulations, il n'a pas de cage thoracique et son visage est presque insectoïde. Il porte un couteau sur lui, mais ne s'en souvient qu'au bout de 1D6 rounds de combat.

Le serviteur de Ghat a une monture insectoïde qui ressemble à une grosse mante religieuse (0/1 point de SAN) qui l'attend sur les marches de la bibliothèque.

Combat

- **Attaques par round :** 1
- **Options de combat rapproché :** S'il réussit une manœuvre, il saisira et traînera sa victime.
- **Combat rapproché**
  (Corps à corps) 30 % (15/6)
  1D3 + 2D6 points de dégâts.



Caractéristiques

FOR	125
DEX	35
POU	5
CON	125
APP	0
ÉDU	0
TAI	100
INT	25

Points de vie : 22
Impact : +2D6
Carrure : +3
Mouvement : 6
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 1

Protection : Une blessure grave se traduit par un membre coupé. C'est le seul effet des dégâts, autres que ceux à la tête. Les coups visant la tête subissent un dé de malus.

Compétences :
Écouter 50 % (25/10)
Langues (nombreuses) 50 % (25/10)

Perte de santé mentale : Voir un serviteur de Ghat peut faire perdre 0/1D8 SAN.

L'Appel de Cthulhu 7e édition - Éditions Sans-Détour - Illustration Loïc Muzy

La chose d'entre les plans

La chose d'entre les plans est une créature jaune, répugnante et dégoulinante d'environ 50 centimètres de diamètre. À la lumière, elle ouvre un énorme œil rouge de la taille d'une assiette et plonge, mi-tombant mi-volant, vers sa cible. Elle se déplace avec un bruit de succion sur les surfaces planes, en libérant un liquide collant qui laisse des taches brunes sur tout ce qu'il touche.

La chose d'entre les plans est amenée dans notre réalité grâce à la machine à voyager dans les plans du Dr Dieter. Cette invention génère un champ qui crée une ouverture entre les plans, permettant à une ou plusieurs créatures d'autres dimensions d'exister dans notre univers. Si le champ s'effondre, la créature retourne dans sa dimension d'origine.

Combat

- **Attaques par round :** 1
- **Options de combat rapproché :** La créature saute au visage de son adversaire et y reste attachée.
- **Sauter au visage** 75 % (37/15)
  1D3 points de dégâts. Ces dégâts s'appliquent au premier round, et à tous ceux qui suivent, tant que la créature reste fixée au visage de sa victime. Les dommages sont provoqués par de minuscules cils qui agrippent et sécrètent de l'acide brûlant. De plus, la créature forme des vrilles qui se frayent un passage dans le nez, les oreilles et la gorge de la victime. Deux rounds après une attaque réussie, ces vrilles atteindront le cerveau et détruiront 5 points d'INT par round. Cela simule les dégâts provoqués au cerveau par la créature. Le Gardien peut aussi choisir de faire perdre 5 points d'APP à l'investigateur par round pour les cicatrices définitives dues à l'acide.
- **Esquive** 30 % (15/6).

Caractéristiques

FOR	40
DEX	60
POU	25
CON	80
APP	0
ÉDU	0
TAI	20
INT	10

Points de vie :	10
Impact :	-2
Carrure :	-2
Mouvement :	4/12 en glissant
Santé Mentale :	0
Points de Magie :	5

Protection : Toutes les armes basées sur l'énergie cinétique ne feront que des dégâts minimaux, à cause de la structure molle de la Chose.

Perte de santé mentale : Voir la chose d'entre les plans peut faire perdre 0/1D8 SAN.
De plus, la victime perd 0/1D3 points de SAN pour chaque round pendant lequel la Chose reste accrochée à son visage ; s'il rate son jet, l'investigateur est incapable d'effectuer une action rationnelle. Les témoins d'une attaque réussie perdent 1D2/1D4 points de SAN (une seule fois).



L'Appel de Cthulhu 7e édition - Éditions Sans-Détour - Illustration Jahwa Rero

Robot 3W-V

Le robot 3W-VI est un prototype de robot industriel qui possède des fonctionnalités destructrices. Il s'agit d'un cylindre métallique de plus de deux mètres de haut, qui se déplace relativement rapidement sur un sol plan grâce à des chenilles motorisées. Il est presque capable de tourner sur place. Ses quatre bras télescopiques sont munis de pinces et un petit rayon de mort est encastré dans la partie supérieure du cylindre.

Il est télécommandé par radio sur une portée de 300 mètres. La télécommande radio est un petit boîtier qui tient dans la main, avec une boucle métallique servant d'antenne. Une dizaine de petits commutateurs non étiquetés sont alignés sur l'avant du boîtier.

Combat

- **Attaques par round :** ¼
- **Options de combat rapproché :** Le robot attaque à distance avec son rayon de la mort et passe dès que possible au corps à corps avec ses quatre pinces.
- **Combat rapproché** 25 % (12/5)
  Pinces 1D6 + 3D6 points de dégâts. Une fois l'investigateur saisi par le 3W-VI, il subit des dégâts à chaque round jusqu'à ce qu'il parvienne à se libérer avec un jet de FOR.
- **Combat à distance** 20 % (10/4)
  Rayon de la mort 1D10 points de dégâts.



Caractéristiques

FOR	200
TAI	125

Points de vie :	100
Impact :	+3D6
Carrure :	+4
Mouvement :	5
Santé Mentale :	0

Protection : L'appareil est construit dans un métal solide qui ne prend que des dégâts minimaux pour les armes. Un critique avec une arme à feu correspond à un élément structurel important et partiellement découvert ayant été touché (par exemple une jointure ou un circuit), ce qui rend la fonctionnalité du robot inutilisable (au choix du Gardien). Un seau d'eau ou un extincteur peut entraîner un court-circuit complet avec une probabilité de 10 % par seau ou par round d'utilisation d'un extincteur ou tuyau d'arrosage dirigé directement sur le robot.

Perte de santé mentale : Voir le robot peut faire perdre 0/1D3 SAN.

L'Appel de Cthulhu 7e édition - Éditions Sans-Détour - Illustration Jahwa rero



Les Enfants du Sphinx

Le labyrinthe situé sous la pyramide de Gizeh est peuplé par les enfants du Sphinx, des créatures étranges au corps d'humain et à tête d'animal (bœuf, ibis, faucon, hippopotame, etc.). Ils ne sont armés que d'une bêche avec laquelle ils se baladent en permanence, et leurs déplacements sont assez maladroits. Cependant, s'ils découvrent des investigateurs qui n'ont pas pris la précaution de se déguiser, ils cessent leur activité, lâchent leurs outils et attaquent. Les bruits de l'affrontement peuvent alors en alarmer d'autres.

Lors du final, les Enfants du Sphinx sont les gardiens spirituels du rituel. Dès qu'une perturbation objective du rituel est détectée, ou en cas d'acte de violence dans la pièce, il faut 1D6 rounds aux enfants du Sphinx pour sortir de leur transe et attaquer les perturbateurs.

L'ânkh noire trouvée dans la chambre d'Oluwa protège son porteur des attaques des enfants du Sphinx.

Combat

- **Attaques par round :** 2
- **Options de combat rapproché :** Les enfants du Sphinx tentent de renverser (manœuvre de combat normale – p. 94 ***Manuel du Gardien***) leurs victimes avant de les mordre. Une fois la victime à terre, ils ne disposent plus que d'une attaque par round.
- **Esquive** 18 % (9/3)
- **Combat rapproché** 40 % (20/8)

  Morsure 1D4 + 1D4 points de dégâts.
  Morsure humain : 1D3 + 1D4 points de dégâts.
  Morsure babouin : 1D4 + 1D4 points de dégâts.
  Morsure chacal : 1D6 + 1D4 points de dégâts.
  Bec faucon : 1D4 + 1D4 points de dégâts.

Carac.	Moy.	jet
FOR	70	(4D6)x5
CON	65	(2D6+6)x5
TAI	75	(2D6+8)x5
DEX	55	(3D6)x5
INT	55	(3D6)x5
POU	35	(2D6)x5

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Points de Magie : 7

Protection : 2 points de peau.

Perte de santé mentale : 0/1D8 points de santé mentale.



L'Appel de Cthulhu 7e édition - Éditions Sans-Détour - Illustration Loïc Muzy

Le Sphinx Noir
(avatar de Nyarlathotep)

Si le rituel d'appel fonctionne, l'ombre du Sphinx Noir se déploie au-dessus de la statue du sphinx, telle une couverture visqueuse. Cette substance solide palpite et vacille jusqu'à crever comme un furoncle, laissant place à la silhouette massive du Sphinx Noir qui se jette sur ses offrandes.

Lorsque le Sphinx Noir sort de son cocon, la puissante entité enveloppée d'ombre pousse un cri de chasse horrifiant et la puanteur qui émane d'elle rappelle celle du fauve dans sa cage (1D10/1D100 points de SAN). Juste après son apparition, le Sphinx Noir détruit l'entrée principale d'un grand coup de patte, ce qui complexifie la fuite de ses victimes. Le Sphinx commence à attraper les 60 sectateurs hurlant dans leur panique, pour les jeter dans ses différentes gueules circulaires.

Combat

- **Attaques par round :** 2
- **Options de combat rapproché :** pendant le combat, le Sphinx peut tenter d'engloutir d'un seul coup un ennemi dans un rayon de 5 mètres ou frapper deux fois par round avec ses pattes. S'il tombe à court de points de vie, il est banni dans sa propre dimension.
- **Engloutir (Manœuvre) :** il peut tenter d'engloutir une victime dans un rayon de 5 mètres.
- **Combat rapproché** 80 % (40/16)
  71D6 points de dégâts
- **Engloutir (manœuvre),** mort immédiate

Caractéristiques

FOR	4000
DEX	45
POU	375
CON	2050
TAI	1750
INT	130

Points de vie :	380
Impact :	+71D6
Carrure :	+72
Mouvement :	8
Santé Mentale :	0
Points de Magie :	75

Protection : 38 points de cuir extra-terrestre.

Sortilège : *Contacter Nyarlathotep.*

Perte de santé mentale :
5/1D100 points de santé mentale.



L'Appel de Cthulhu 7e édition - Éditions Sans-Détour - Illustration Loïc Muzy

La Bête

(avatar de Nyarlathotep)

La Bête ne peut revêtir une forme terrestre que lorsqu'elle est appelée sur le plateau de Gizeh, près du grand Sphinx. En cas de succès du sortilège, le sol sous le Sphinx tremble légèrement, indiquant que l'essence de la Bête entre dans la pierre. Son corps se fléchit et ses membres commencent à bouger dans un craquement de pierre, tandis que son visage de pharaon se fissure et tombe, laissant apparaître un cercle de vide dans lequel on peut voir des soleils tourbillonnants et des galaxies.

La Bête est quasiment dépourvue d'intelligence et commence à détruire tout ce qui se trouve à portée de ses pattes, vivant ou non. Elle dévaste Le Caire avant de se diriger au sud, vers Louxor, lieu de l'ancienne Thèbes.

Après y avoir tout saccagé, elle continue son chemin vers Jérusalem, puis se tourne vers les rives de la Méditerranée.

Combat

- **Attaques par round :** 2
- **Options de combat rapproché :** elle se « contente » d'avancer et de piétiner.
- **Esquive** 50 % (25/10)
- **Combat rapproché** (corps à corps) 50 % (25/10)
  Pattes 12D6 + 20D6 points de dégâts

Caractéristiques

FOR	1000
DEX	100
POU	250
CON	500
TAI	750
INT	5

Points de vie :	125
Impact :	+20D6
Carrure :	+12
Mouvement :	12
Santé Mentale :	0
Points de Magie :	50

Protection : 20 points de peau de pierre.

Sortilège : *Contacter Nyarlathotep.*

Perte de santé mentale :
1D6/1D20 points de santé mentale.



L'Appel de Cthulhu 7e édition - Éditions Sans-Détour - Illustration Jahwa Rero